

# 幼児が描く人物画の発達に関する事例研究

## A case study on the development of portrait drawings by infants

大 谷 唯 菅 千 索

Yui OTANI

Sensaku SUGA

(教育学研究科14期生)

(心理学教室)

2008年10月3日受理

### はじめに

子どもの日常生活には描画活動があり、特に幼児期において、自己表現の一つとして多くの幼児が絵を描く。ベルギーの心理学者オステリットが「絵を描く大人はまれである。しかし、絵を描かない子どもはもっとまれである」と言っているように(Wallon *et al.*, 1990)、幼児は自分の経験したこと、思っていること、考えていることなどを表現するために、絵を描く姿をよく見せる。

子どもの絵は青年や成人とは異なる独特な描画で表現され、子どもの世界観が表現されている。幼児が何かを描くとき、対象物の見えない部位まで描いてしまうことがよくある。幼児の絵の独特な描画の研究は数多くあり、Luquet(1927)は子どもの描画の特徴として、知っていることを描く「知的リアリズム」と、見えているものだけを描く「視覚的リアリズム」と区別した。例えば、Freeman & Janikoun(1972)は5歳児から9歳児までの子どもにコップを取っ手が見えないように呈示し、それを描くように教示すると、6、7歳までの子どもの多くは、コップに見えないはずの取っ手をつけて描いたという。

田口(2000)はこけし形の人形の背側だけを呈示し、見える通りに描かせる部分提示条件と、人形の全体を見せてから背側だけを呈示し、見える通りに描かせる全体提示条件によって、子どもの描画対象に関する知識量を操作した場合の描画活動への影響を検討している。4歳児は、内的表象が未熟であり知識量は描画に影響を与えなかったために、全体呈示条件で5歳児よりも視覚的リアリズム反応が多くなった。5歳児は知識量に依存した知的リアリズムによる絵を描き、6歳児は対象の見えを優先させて視覚的リアリズムによる画を描く傾向があると示唆している。平井・武藤・竹中(1993)によると、子供の独特の表現の原因となる歪みは、3歳児では知覚段階で、4歳児では構想段階で生じ、5歳児では3・4歳児に比べて、歪みは生じにくいという。

ところで、子どもは描画活動の中に人物を登場させることが多い。幼児は象徴的に絵を描き出す初期段階のころから、「パパ」「ママ」などと言葉で補足しながら

ら人物を表現しようとする。そこで、本研究においては、絵を日常的に描く幼児期に焦点を当て、人物画の描画課題および人物画以外の課題と組み合わせながら、幼児が描く人物画に関する発達過程を検討することを目的とする。

人物画課題では、グッドイナフ人物画知能検査(小林, 1989)と同様に何も見ずに人物を描く「自由画」、実際に人を見て描く「リアル画」、人物のモデル画を模写する「モデル画」の3つの課題を設定した。人物の写生課題である「リアル画」と人物の模写課題である「モデル画」ではどのような違いがあるのかを検討していく。人物を描くにあたり、どのような図形の描画が可能なのかを検討するため、「まねっこ課題」として田中ビネー知能検査(田中教育研究所, 1987)を参考にして、「丸」、「直線」、「三角」、「四角」、「ひし形」の描画についての図形の模写課題を設定した。

子どもの描画の特徴である、「知的リアリズム」「視覚的リアリズム」に関する描画の発達との関連、また、人物を写生するにあたり、物の写生ではどう描くのかを検討するため、Freeman & Janikoun(1972)のコップの課題と平井・武藤・竹中(1993)の円柱形の写生を参考にコップ課題を設定した。出来上がった描画と描かれた面の対応を把握しやすくするために、底面・側面・取っ手・内面にそれぞれ違う色を塗ったコップを用い、取っ手と内面が見えないように呈示して、どのように描くのかを分析した。パズル課題では、Cox(1992)の人体パズル課題を参考にして、単純なパーツからなる無地のパズル課題「パズル無地」と各パーツの絵を描いたパズル課題「パズル補助」によって、幼児がどのように人を認識しているのか探り、年齢および課題による差はみられるのかを調べ、そして幼児がどのように人を認識しているのかを検討した。

### 方 法

#### 被験児

保育園児、5歳児15名(男児10名、女児5名、年齢範囲5歳4ヶ月から6歳3ヶ月)、4歳児11名(男児6名、女児5名、年齢範囲4歳5ヶ月から5歳3ヶ月)、3歳児17名(男児4名、女児13名、年齢範囲3歳4ヶ月から

4歳0ヶ月)、計43名。

### 材料

呈示物として、①「モデル画」の見本(図1)、②「コップ課題」に用いる、内面は白色、底面を赤色、側面を青色、取っ手を黄色にホビー用の塗料で塗ったコップ(図2、図3)、③Cox(1992)の人形型のパズル課題を参考にした、黄色の丸や四角のマグネットシートで作られた単純な頭、胴、両腕、両脚から成るパズルのパーツと、緑色のマグネットシートのパズル盤から成る「パズル無地」(図4)と、各パーツの絵を描いた「パズル補助」(図5)の2種類のパズルを作成した。描画材としては、黒サインペン、パス、A4の白紙、まねっこ課題用のA4の用紙(図6)を用意した。なお、図1～図5は、大きさ比較のため16cmのものさしと共に撮影したものである。

### 描画課題

#### ①「自由画」:

実験中にいない人物をA4白紙にサインペンで自由に描く。頭から足まで描くように教示する。

#### ②「リアル画」:

実験者を見てA4白紙にサインペンで写生する。頭から足まで描くように教示する。

#### ③「モデル画」:

人物画の見本「モデル画」を見てA4白紙にサイン

ペンで模写する。

#### ④「まねっこ」:

「今からお姉ちゃんが描くから、お姉ちゃんのまねしてね」と教示し、田中ビネー知能検査を参考にした、丸、直線、三角、四角、ひし形の順にまねっこ課題用の用紙に模写を求める。各課題を描く際、被験児は実験者が見本を描いている姿を見てから描く。

#### ⑤「コップ」:

出来上がった描画と描かれた面の対応を把握しやすくするために、底面・側面・取っ手・内面にそれぞれ違う色を塗ったコップを用意した。まず、被験児にコップの全面を見せてから、取っ手と内面が見えないように呈示(図2)して写生を求める。その際、被験児からはコップは円柱のように見える。

#### ⑥「パズル無地」:

無地の人形のパーツをランダムに並べて呈示し、組み立てるように求める。

#### ⑦「パズル補助」:

人物画の絵の補助がある人形のパーツをランダムに並べて呈示し、組み立てるように求める。

### 手続き

1人15分程度の個別法で実施した(時間制限なし)。基本的には人物画課題の「自由画」、「リアル画」、「モデル画」、そして「まねっこ」課題、「コップ」課題、「パズル無地」課題、「パズル補助」課題の順で実施した。

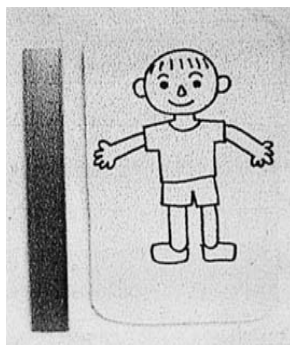


図1 モデル画見本

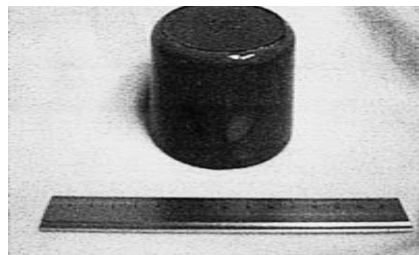


図2 コップ(写生課題)



図3 コップ

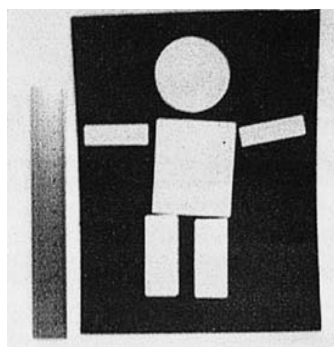


図4 パズル無地

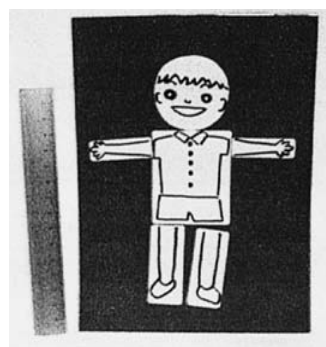


図5 パズル補助

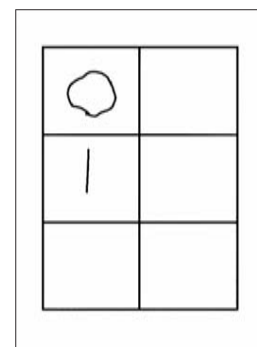


図6 まねっこ用紙(A4)  
(左:見本用、右:幼児用)

状況に応じて実験の順番は幼児に委ねることもあったが、パズル課題のみ、「無地」「補助」の順番で行った。

## 結 果

描画の比較検討は、幼児の年齢でごとに行うのではなく、基本的には描画された内容の発達段階で行った。

### リアル画の効果

初期の人物画といえる頭足人の段階のときの自由画とリアル画を比較すると、実際に人物を見て描くというリアル画の効果は見られなかった(図7-1、図7-2)。人物画に胴を描く規約的人物画の段階においても、自由画とリアル画の差は見られなかった(図8-1、図8-2)。身体のパーツを多く付け加えられ、境界線のある区画が増えた段階の人物画では、自由画とリアル画では、髪型の変化などの身体のパーツによる変化が見られた(図9-1、図9-2)。人の主なパーツだけでなく服装などより詳細に描かれるが、独自の一定のパターンを持った人物画を描く段階においては、自由画とリアル画の差は、基本とした人物の構造は同じで髪型や服装などにおいて変化が見られた(図10-1、図10-2)。人の関節などが見られ、腕に厚みが見られるなど、しっかりとした人物画を描く段階では、自由画とリアル画の差が見られ、描きたい人物の特徴をとらえ、一定のパターンから抜け出した脱ステレオタイプの人物画を描いた(図11-1、図11-2)。



図7-1 自由画



図7-2 リアル画

(3歳5ヶ月・男児)

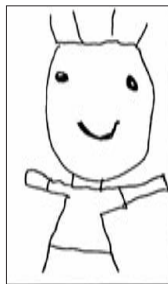


図8-1 自由画



図8-2 リアル画

(4歳5ヶ月・男児)



図9-1 自由画



図9-2 リアル画

(5歳8ヶ月・女児)



図10-1 自由画

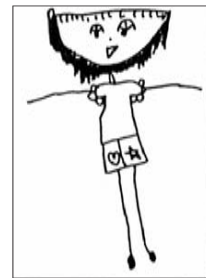


図10-2 リアル画

(6歳2ヶ月・女児)



図11-1 自由画



図11-2 リアル画

(6歳1ヶ月・女児)

### モデル画の効果

頭足人や胴が出現した規約的人物画の段階では、人物画に対する自分のスタイルを崩すことなく、自由画とモデル画の差はあまり見られなかった(図12-1、図12-2、図13-1、図13-2)。首が描かれ、より境界線を多く描く人物画の段階では、自分のスタイルのみで描くのではなく、模写をしようと試みるが、モデルの一部分を追求しようとするために、全体としてはバランスが崩れた人物を描いた(図14-1、図14-2)。一番精巧なモデル画を描いたのは図15の絵で、図10-1を描いた幼児と同一人物である。自由画(図10-1)やリアル画(図10-2)の段階ではステレオタイプの絵を描いていたが、モデル画では部分的ではなく全体的にバランスの整った人物画の模写をした。しかしながら、一見効果的に見えるモデル画も、あまりよくない影響をも



たらず場合もある。例えば、図16-1の場合、リアル画のときは生き生きとした表情の人物画を描いたが、図16-2のモデル画になると、模写を意識するにあまり、人物画としての魅力がなくなっていた。



図12-1 自由画



図12-2 リアル画

(4歳8ヶ月・女兒)



図13-1 自由画



図13-2 モデル画

(5歳1ヶ月・男児)

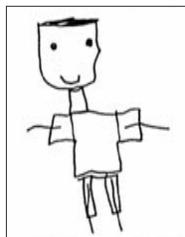


図14-1 自由画

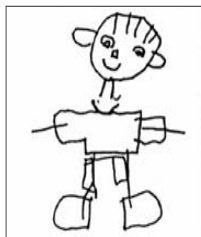


図14-2 モデル画

(6歳0ヶ月・男児)

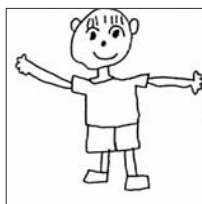


図15 モデル画

(6歳2ヶ月・女兒)



図16-1 リアル画

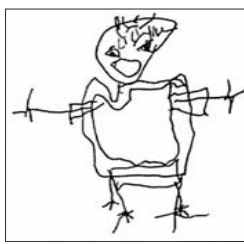


図16-2 モデル画

(5歳3ヶ月・男児)

## コップ課題

コップの写生であるコップ課題と、人物画の自由画と、人物の写生であるリアル画を比較することから検討を行った。図17のように、実際のコップの色ではない紫色の円で象徴的なコップを描く幼児は頭足人などのなんらかの人物画を描き、リアル画においては、人物画が崩壊し象徴的なものとなった。図18のように、実際に見えるコップの側面の青色と底面の赤色、見えないはずの内面の白色の円で象徴的展開図型のコップを描いた幼児は、胴のある人物画を描き、自由画とリアル画の変化はなかった。図19のように、見えないはずのコップの取っ手を描いたが、展開図型のコップを描いた幼児は、身体の一部を多い自由画を描いた。これらの人物画と自由画では変化は見られず、自分スタイルの人物画を描いた。図20のように取っ手のない展開図型のコップを描いた幼児の絵は、首も描かれた境界線のある区画が増えた人物画を描いた。自由画とリアル画の差は服装や髪型において見られた。図21の準立体型のコップを描いた幼児の人物画は、服などを詳細に描き、その点において自由画とリアル画を描き分けた。図22の完全立体型のコップを描いた幼児の人物画は、図21のように詳細には服を描かなかったが、首や指など身体の一部などはしっかりと描かれていた。

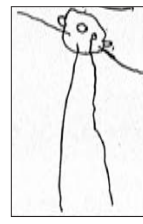


図17 象徴型のコップと自由画とリアル画

(3歳4ヶ月・女兒)

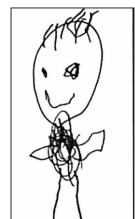


図18 象徴的展開図型のコップと自由画とリアル画

(3歳6ヶ月・女兒)



図19 展開図型と自由画とリアル画

(5歳6ヶ月・男児)



図20 展開図型と自由画とリアル画  
(5歳8ヶ月・女児)

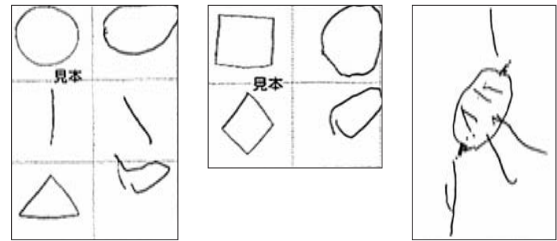


図23 まねっこ課題(右側：被験児描画)とモデル画  
(3歳5ヶ月・男児)

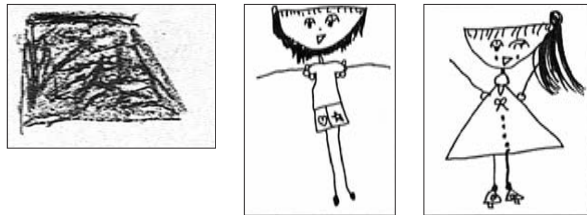


図21 準立体型と自由画とリアル画  
(6歳2ヶ月・女児)

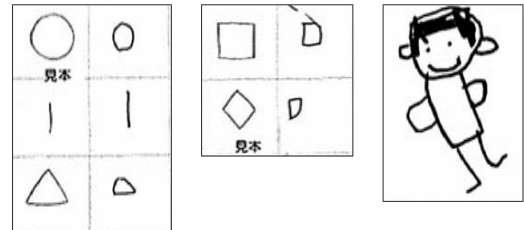


図24 まねっこ課題(右側：被験児描画)とモデル画  
(5歳1ヶ月・男児)

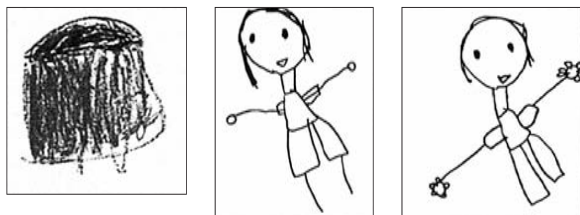


図22 完全立体型と自由画とリアル画  
(5歳8ヶ月・女児)

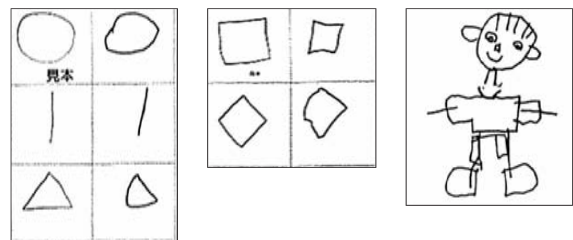


図25 まねっこ課題(右側：被験児描画)とモデル画  
(6歳0ヶ月・男児)

### まねっこ課題

模写課題である、まねっこ課題とモデル画課題を比較し検討を行った。頭足人画(図7-1、図7-2)を描く幼児は、モデル画課題では髪の毛を強調し、まねっこ課題では円や直線は描くことはできるが、三角の模写では角という特徴がやや見られる円で描き、四角とひし形では円を描くことで模写をした(図23)。規約的人物画(図13-1、図13-2)を描くようになると、四角や三角を描くことが可能になるが、自分の人物画のスタイルを優先させ、モデル画の模写をすることはなかった(図24)。部分的に強調したモデル画を描いた幼児はまねっこ課題においても、ひし形の角を部分的に強調する姿が見られた(図25)。精巧なモデル画を模写した幼児は(図10-1や図10-2を描いた幼児と同一人物)、円、直線、三角、四角、ひし形をすべての模写をすることができた。(図26)。

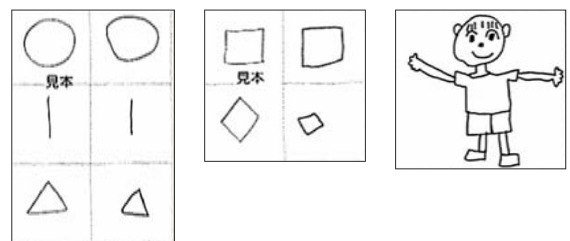


図26 まねっこ課題(右側：被験児描画)とモデル画  
(6歳2ヶ月・女児)

### パズル課題

人物画が描けない幼児であっても、ほとんどの幼児は、実験者の意図した通りではなかったが、人形を組み立てることができた。年齢が低いほど、例えば、四角を頭などに「見立て」てパズルを組み立てるようであった。5歳にもなれば、実験者の意図を読み取り、細い方が腕、太いほうが脚など正確に組み立てた。また、ポーズをとった人形を組み立てることもあった。たとえ、描画活動で人物画を形成することは難しくとも、パズルにおいて、多くの幼児は人物を形成することは可能だった。

## 考 察

頭足人を描く幼児は、自由画、リアル画、モデル画において、自分の固有のスタイルを変化させることはなく、胴が描かれることはなかった。境界線のある区画が増えた人物画の段階から、自由画とリアル画で髪型などの変化が見られたことから、ある程度の人物画が描けるようにならないと、固有のスタイルから抜け出した人物画が描くことができないようである。むしろ、その段階以前の幼児にとって、人物の写生自体が難しい課題であるために、固有のスタイルで描いたのかもしれない。服装などをより詳細に描く段階においては、自分の持っている力と描画方法で対象人物を描き分ける。そのために、ステレオタイプで基本的に同じ構造の人物画であるが、服装や髪型などに変化を加えて表現するのだと思われる。この多様な表現方法により、知っていることを描こうとしたり、物語を語るように思ったことを描画することが可能になるため、実際の人物とは違うことを承知の上で、ドレスを着せたりして、実際の人物の写生から離れた絵を描く。ステレオタイプから抜け出した幼児は、これまでの段階とは異なり、実際の人物をよく観察する姿が見られる。

本実験では人物画に対するモデル画の効果はあまり見られず、むしろ自由画やリアル画の方がより人物画らしく描かれている場合が多かった。境界線のある区画が増えた人物画の段階から、モデル画による効果が見られ始めたが、これはモデル画の見本がこの段階の絵に近かったからかもしれない。つまり、頭足人や規約的人物画を描く幼児にとっては難しすぎた課題であったのかもしれない。もし、単純な胴がある規約的人物画の模写を求めれば、模写できる幼児が多くなったかもしれない。

コップの写生課題に関しては、人物画の写生より、写生としての描画ができたと言える。象徴的な描画を除いて誰一人として、自分がイメージしたコップを描いたものはいなかった。もし、人物画と同じパターンだとすれば、色や形など関係なく、固有のパターンでコップを描くはずである。人物よりコップの方が写生しやすい課題であったと言え、さらに人物は写生しにくい課題であると言える。見えないはずのコップの取っ手の描画に注目して考えると、年齢が上がるにつれて、見えている部分だけを描くようになるのではなかった。3歳児では知識量の影響はなく、コップの取っ手を描かなかった。コップ課題とは、見えているものと見えないものをどのように描くかという課題であるが、言い換えれば、この課題には見えていないものを記憶する力も関係してくる。つまり、5歳児は見えていない取っ手や内面を記憶していながらも、見えているものだけを描いたのではないだろうかと考えられる。5歳児は視覚的リアリズムが芽生え始めた時期といえるであろう。4歳児は、見えていない部分までも記憶

し、知っているものはすべて描きたいという知的リアリズムが働いたのではないかと推測される。3歳児は、記憶量が多くないため、そのまま見えているものを描くということを示したのであろう。知的リアリズムと視覚的リアリズムのバランスは、記憶量と知識量と幼児の発達年齢により変化するものだと考えられる。

まねっこ課題に関しては、頭足人の固有のスタイルを好み、他のことに影響されない段階の子どもの図形の模写では、円や直線は描くことはできた。つまり、人物画を描くのに最低必要なものは直線と円なのだと言ってもよいであろう。胴を描いた幼児は、三角を描くことができたことから、胴と三角は同時期の課題であると考えられる。

パズル課題に関しては、実験者の意図した通りではなかったが、人形を組み立てることができたことから、規約的人物画を描くことはできなくても、人物のパーツに関しては認識があるということが言える。

今後の課題としては、用紙が四角であったために、直線や四角が描かれやすかった可能性があるため、四角ではない用紙で描画を求める課題を行うことも考えられる。また幼児にとって三角やひし形を描くことの困難さが見られたため、斜めの線の課題を増やすなど、幼児にとってどの点が課題としてあるのかの解明につなげたい。モデル画の模写の課題においては、課題の難易度が高かったため、今後は、胴を含む単純な規約的人物画の課題も考えられる。また幼児は伝えようとして絵を描くのであるが、幼児の絵は他者に対してどの程度伝わるのか調査する必要もある。例えば、コップ課題に関しては、幼児が描いたコップの絵を、他の幼児や大人が見て、実際のコップを使用し、どのような向きで置いていたのかを再現するという実験が考えられる。本研究では子どもの描画の研究を進めるにあたり、パズル課題で身体を認知しているのに頭足人を描く姿が見られたことに疑問を感じ、他の課題から推測してきた。しかしながら、推測ではなく子どもたちの考えや思いを知ることが重要である。なんらかの方法で幼児の考えや思いを引き出す方法を考案する必要がある。このように課題は多くあり、今後とも、幼児の描画の発達に関する研究を深めていくべきであろう。

## 要 約

子どもの絵は青年や成人とは異なる独特の描画で構成され、子どもの世界が表現されている。幼児の絵の独特の描画の研究は数多くあり、Luquet(1927)は子どもの描画の特徴の知っていることを描くことを「知的リアリズム」、見えているものだけを描くことを「視覚的リアリズム」と区別した。例えば、Freeman & Janikoun(1972)は5歳児から9歳児までの子どもにコップを取っ手が見えないように呈示し、それを描くよう



に教示すると、6、7歳までの子どもの多くは、コップに見えないはずの取っ手をつけて描いたという。

そこで本研究においては、人物画の初期段階である幼児の描画活動に注目し、人物画の描画課題および人物画以外の課題と組み合わせながら、幼児が描く人物画に関する発達過程を検討することを目的とする。人物画課題では、グッドイナフ知能検査と同様に何も見ずに人物を描く「自由画」、実際に人を見て描く「リアル画」、人物のモデル画を模写する「モデル画」の3つの課題を設定した。これらの課題が幼児の人物画にどのような影響をもたらすのかの検討を行う。また、どのような図形の描画が可能なのかを検討するため、「まねっこ課題」として田中ビネーを参考として、「丸」、「直線」、「三角」、「四角」、「ひし形」の描画についての図形の模写課題を設定した。子どもの描画の特徴である、「知的リアルズム」「視覚的リアルズム」に関して描画の発達の検討を行うため、また人物を写生するにあたり、物の写生ではどう描くのかを確認するため、底面・側面・取っ手・内面にそれぞれ違う色を塗ったコップを用意して、取っ手と内面が見えないように呈示して、どのように描くのかを分析した。パズル課題では、幼児がどのように人を認識しているのか探り、年齢および課題による差はみられるのかを調べるため、単純なパーツからなる無地のパズル課題「パズル無地」と各パーツの絵を描いたパズル課題「パズル補助」によって検討をする。

リアル画に関しては境界線のある区画が増えた人物画の段階から、ようやく髪型などの変化が見られた。服装などより詳細に描かれる段階においては、服装などを変化させるなど自分の持っている力と描画方法で、対象人物を描き分ける。ステレオタイプから抜け出した幼児は、これまでの段階とは異なり、実際の人物をよく観察する姿が見られる。モデル画の効果は見られず、むしろ自由画やリアル画の方がより人物らしく描かれている場合が多かった。境界線のある区画が増えた人物画の段階から、モデル画による効果が見られ始めた。コップの写生課題に関しては、象徴的な描画を除いて誰一人として、自分がイメージしたコップを描いたものはいなかったことから、人物よりコップの方が写生しやすい課題であったと言え、さらに人物は写生しにくい課題であると言える。また、コップ課題においては、記憶量の問題もあり、3歳児は見えているものだけを描き、4歳児は知っていることを描き、5歳児は忠実に描こうとしていた。まねっこ課題の三角の課題と人物画の胴は同時期の課題であると示唆された。パズル課題においては、年齢順に成功率が高か

ったが、実験者の意図した通りでなくても、「見立て」を行いながら、ほとんどの幼児が人形を組み立てることができた。

#### 引用文献

- Cox, M. V. 1992. *Children's drawings*, Penguin Books.  
 子安増生(訳)1999 子どもの絵と心の発達, 有斐閣.  
 Freeman, N. H. and Janikoun R. 1972. Intellectual realism in children's drawings of a familiar object with distinctive features, *Child Development*, 43, 1116-1121.  
 平井誠也・武藤幸穂・竹中郁子 1993. 幼児における描画活動の発達研究－円筒形の知覚, 描画活動意図及び表現間の関係分析－, 教育心理学研究, 41, 230-237.  
 小林重雄 1989. グッドイナフ人物画知能検査の臨床的利用, 三京房.  
 Luquet, G. H. 1927. *Le dessin enfantin*. (Edited by De'pouilly, J. 1977, Delachaux & Niestle). 須賀哲夫(監訳) 1979 子どもの絵－児童画研究の源流－, 金子書房.  
 田口雅徳 2000. 幼児の描画活動に関する発達研究－画対象の知識量が子どもの描画活動に与える影響－, 日本教育心理学会第64回総会発表論文集, 972.  
 田中教育研究所(編)1987. 田中ビネー知能検査－検査法, 田研出版.  
 Wallon, P., Cambier, A., and Engelhart, D. 1992. *Le dessin de l'enfant*, Presses Universitaires de France. 加藤義信・日下正一(訳)1995 子どもの絵の心理学, 名古屋大学出版会.

#### 参考文献

- ディ・レオ, J. H. 1996. 白川佳代子・石川元(訳) 1999. 絵にみる子どもの発達－分析と統合, 誠心書房.  
 エング, H. 1954. 深田尚彦(訳) 1999 描画心理学双書 第4巻 子どもの描画心理学－初めての線描き(ストローク)から8歳児の色彩画まで－, 黎明書房.  
 ガードナー, H. 1980. 星三和子(訳) 1996 子どもの描画－なぐり描きから芸術まで, 誠信書房.  
 グッドナウ, J. 1977. 須賀哲夫(訳) 1979 子どもの世界－なぜあのように描くのか, サイエンス社.  
 ケロック, R. 1969. 深田尚彦(訳) 1998 描画心理学双書 第3巻 児童画の発達過程－なぐり描きからピクチャーヘー, 黎明書房.  
 松村暢隆 1990. 幼児の知的発達, 関西大学出版部.  
 スミス, N. R. 1993. 上野浩道(訳) 1996 子どもの絵の美学－イメージの発達と表現の指導, 勁草書房.  
 園原太郎 1980. 認知の発達, 培風館.  
 辻政博 2003. 子どもの絵の発達過程－全身の活動から視覚的統合へ, 日本文教出版.  
 津守真 1987. 子どもの世界をどうみるか－行為とその意味, 日本放送出版協会.  
 ワルツ, T. 2003. 子どもの絵と精神発達, 鳥影社.  
 八木龍告・中澤潤 1986. 写実的描画の発達と課題設定の効果, 日本教育心理学会第28回総会発表論文集, 98-99.

